

قبیله گیک ها

سال دوم ، شماره بیست و یکم ، مرداد۹۶

تنها مجله مخصوص گیک های ایرانی

www.geekstribemedia.com





قبیله گیک ها

تنها مجله مخصوص گیک های ایرانی

سال دوم ، شماره بیست و یکم ، مرداد ماه ۱۳۹۶

گروه مجله :

سردبیر: بابز - مدیر مجله: منصور ابراهیمی - ناظر مقالات: منصور ابراهیمی - طراح جلد: آنونیموس - صفحه آرایی: منصور ابراهیمی، محمد رستمی، سینا

گروه نویسندگان :

منصور ابراهیمی، شیرین ابراهیمی، بابز، بردیا، افتخار سادات توسلی، محمد مهدی خلعتبری، محمد رستمی، امین سامانی، سینا، محمدرضا عسگری، سیروس فتح اللهی، پریسا گل عنبری، مجتبی، سیاوش مرادی، امیررضا نجفی، فاطمه نجفی

نویسندگان مهمان :

آدرس وبسایت و پست الکترونیک :

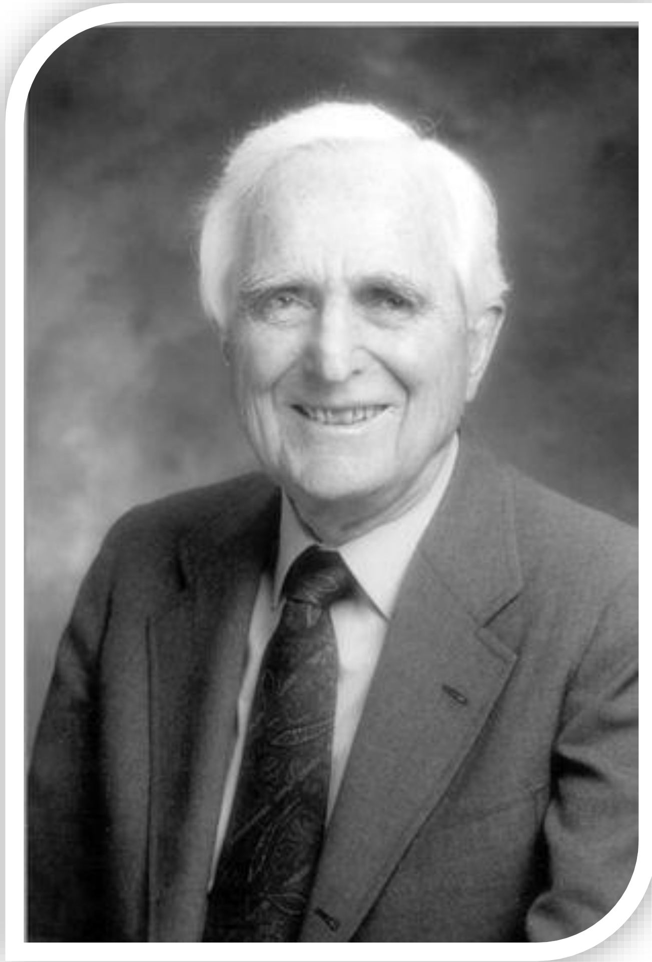
www.geekstribemedia.com

info@geekstribemedia.com

مطالب عمومی | سطح مبتدی | سطح متوسط | سطح حرفه ای

فهرست

صفر و یک



01010100 01101000 01100101 00100000 01100100 01101001 01100111
01101001 01110100 01100001 01101100 00100000 01110010 01100101
01110110 01101111 01101100 01110101 01110100 01101001 01101111
01101110 00100000 01101001 01110011 00100000 01100110 01100001
01110010 00100000 01101101 01101111 01110010 01100101 00100000
01110011 01101001 01100111 01101110 01101001 01100110 01101001
01100011 01100001 01101110 01110100 00100000 01110100 01101000
01100001 01101110 00100000 01110100 01101000 01100101 00100000
01101001 01101110 01110110 01100101 01101110 01110100 01101001
01101111 01101110 00100000 01101111 01100110 00100000 01110111
01110010 01101001 01110100 01101001 01101110 01100111 00100000
01101111 01110010 00100000 01100101 01110110 01100101 01101110
00100000 01101111 01100110 00100000 01110000 01110010 01101001
01101110 01110100 01101001 01101110 01100111 00101110



سخن سردبیر

با سلام خدمت شما همراهان همیشگی قبیله گیک‌ها با شماره ۲۱ مجله قبیله گیک‌ها در مرداد ماه ۱۳۹۶ در خدمت شما هستیم و امیدواریم که بتوانیم همچون گذشته مطالبی در خور توجه شما را در اختیارتان قرار دهیم.

همانطور که قبلا در این مورد اعلام کردیم قبیله گیکها برای دومین سالگرد تولد خود قصد دارد جشن تولدی در یکی از رستورانهای شهر تهران برگزار کند. برای تامین هزینه های این جشن قبیله گیک‌ها اقدام به فروش بلیط مراسم تولد خواهد کرد که به زودی و در طول ماه آینده میتوانید آ ن را از طریق فروشگاه قبیله تهیه نمائید.

زمان برگذاری این جشن روز ۲۸ مهر ماه ۱۳۹۶ میباشد و شما دوستان عزیز میتوانید اطلاعات کامل تر را در شماره ۲۲ در قالب یک مطلب کامل بدست آورید.

در ماه گذشته قبیله گیک‌ها محصولات بیشتری را در فروشگاه خود اضافه کرده است که میتوانید با مراجعه به آدرس http://geekstribemedia.com/shop نسبت به تهیه آنها اقدام نمائید. دقت نمائید که شما با تهیه محصولات فروشگاه قبیله گیک‌ها در واقع در کنار داشتن محصول مورد نظر خود به قبیله گیک‌ها نیز کمک مالی کرده اید تا ما بتوانیم با سرعت بیشتر به جلو حرکت کنیم.

در قسمت ویدیوکستهای قبیله گیک‌ها ما در ماه گذشته شاهد اتفاقا بسیاری بودیم که میتوانید با مطالعه مطالب موجود در این شماره در مورد آنها بیشتر بدانید اما در کنار تمامی مطالب منتشر شده در این شماره میخواهیم به شما اطلاع دهیم که سری جدیدی از ویدیوکستها در قبیله گیک‌ها در حال تولید است که به مبحث بازیهای کامپیوتری میپردازد. ما این سری را Game Cast قبیله گیک‌ها مینامیم. در این دوره ویدئوکستها دوستان عزیز در حین بازی به تحلیل و یا آموزش موارد مختلفی پیرامون آن بازی میپردازند که امیدواریم مورد توجه شما قرار بگیرید. قسمت اول این سری ویدئوکستها در ماه مرداد ماه در سایت قبیله منتشر میشود.

از همه دوستانی که مایل هستند در زمینه تولید محتوا با قبیله گیک‌ها همکاری نمایند صمیمانه دعوت میکنیم با ما به آدرس info@geekstribemedia.com تماس بگیرید تا بعد از هماهنگی های لازم زمینه این همکاری رو فراهم نمائیم. ما خوشحال خواهیم شد تا در کنار شما دوستان عزیز مطالب جدیدی را بیاموزیم.

باز هم در پایان مانند همیشه از شما همراهان عزیز درخواست میکنیم تا با پیشنهادات، انتقادات و نظرات خود ما را در راه هر چه بهتر شدن این حرکت علمی همیاری نمائید.

در ابتدای مرداد و در میانه گرمای طاقت فرسای تابستانی از شما دعوت میکنیم در محیطی خنک و در حالی که مشغول نوشیدن نوشیدنی خنک هستید شماره جدید قبیله گیکها را مطالعه کنید.

نویسنده:
بابز

 zbobobzblack@gmail.com

 @BoBzBoBz

چراغی که خاموش شد ...



خاطرم هست مرداد ماه یکهزار و سیصد و نود و سه بود، که با شنیدن یک خبر، بر خود بالیدیم که اولین زن برنده ی جایزه ی فیدلز هموطن ماست. جایزه ای که بالاترین نشانه ی علمی ریاضیات و هم تراز و هم رده با نوبل است. چقدر خوشحال بودم که کانون توجهات آن روزهای ریاضی جهان، یکی از دو نفری است که از بازماندگانِ حادثه ی دلخراش اتوبوس چند سال قبل تر بود و با تلاش و پشتکارش برای کشورش افتخار آفرید. کسی که صبر را معنا و تلاش را تفسیر کرد.

در روزهایی که گذشت، جامعه ی علمی ایران و جهان در غم از دست دادن زود هنگام پروفسور مریم میرزاخانی، دانشمند جوان و نابغه ی ریاضی ایران و جهان به سوگ نشسته است.

قبیله گیک ها، این ضایعه ی اسف بار را به جامعه ی علمی ایران و تمامی گیک های فارسی زبان تسلیت عرض کرده و برای خانواده ی میرزاخانی صبر مسئلت دارد.

نویسنده:

منصور ابراهیمی، فارغ التحصیل رشته ی IT، علاقه مند به مباحث امنیت اطلاعات، فعال در زمینه ی شبکه و امنیت، مدرس دوره های سیسکو

Mebrahimi.672@gmail.com
@mansourebrahimi



فضای ذخیره سازی ابری با طعم OwnCloud

امروزه یکی از مهمترین مسائلی که هر سازمان با آن مواجه است، ذخیره سازی و به اشتراک گذاشتن اطلاعات می باشد.

یکی از فناوری هایی که نسبتا تازگی دارد، فضای ذخیره سازی ابری است. در این مقاله ابتدا به تعریف فضای ذخیره سازی ابری، مقایسه ی آن با فناوری های دیگر، معرفی شرکت های فعال در این زمینه میپردازیم. امروزه یکی از مهمترین مسائلی که هر سازمان با آن مواجه است، ذخیره سازی و به اشتراک گذاشتن اطلاعات می باشد.

یکی از فناوری هایی که نسبتا تازگی دارد، فضای ذخیره سازی ابری است. در این مقاله ابتدا به تعریف فضای ذخیره سازی ابری، مقایسه ی آن با فناوری های دیگر، معرفی شرکت های فعال در این زمینه میپردازیم.

اما ابر چیست؟ ابر شبکه یا شبکه ای از شبکه های عظیم مانند اینترنت که کاربران دقیقا اطلاعات دقیقی از داخل آن ندارند.

اما فضای ذخیره سازی ابری چیست؟ به بیان ساده و قابل فهم میتوان گفت: فضای ذخیره سازی همیشه آنلاین.

با این حال آیا میتوان به ابر ها اطمینان کرد یا خیر؟

ذخیره سازی در ابر ها ایمن و قابل اطمینان خواهد بود چرا که دیتا حتما در یک مکان فیزیکی امن جهت جلوگیری از سرقت و حتی بلایای طبیعی نگه داری خواهد شد به عنوان مثال قابل فهم میتوان به نگه داری پول در بانک اشاره کرد.

از دیگر مزایای استفاده از فضای ابری، میتوان به همیشه در دسترس بودن و اشتراک سریع اطلاعات اشاره کرد. چرا که اطلاعات شما به اینترنت متصل بوده و از هر مکانی که به اینترنت متصل باشید میتوانید به اطلاعات خود دسترسی داشته باشید و یا در اختیار دیگران قرار دهید.

استفاده از ابرها نیازمند دستگاه یا سیستم عامل خاصی نبوده و میتوان در هر دستگاهی به اطلاعات دسترسی داشته باشیم. حتی درمواردی میتوان از قابلیت های هم زمان سازی و کنترل نسخه استفاده کرد. از تفاوت های فضای ذخیره سازی ابری با تکنولوژی های دیگر مانند

File Sharing میتوان به موارد زیر اشاره کرد:
در File Sharing اطلاعات روی رایانه شخصی شما خواهد ماند. نگرانی در دسترسی افراد، مثلا سرقت رایانه شما در موارد استفاده داخل شبکه، شما محدود به داخل شبکه هستید. در مواردی امکان اعمال محدودیت حجمی ندارید یا اینکه دشوار است. همگام سازی خودکار صورت نمی‌گیرد و...

از شرکت های فعال در زمینه ی ذخیره سازی ابری میتوان به شرکت های زیر اشاره کرد.

DropBox :

یکی از شرکت های پیشرو در این زمینه دراپ باکس است که به شکل بروز این فناوری را ارائه میدهد. دراپ باکس به کابران جدید خود ۲ گیگابایت فضای اولیه رایگانهدیه میدهد. این شرکت از سیستم عامل های اندروید، ویندوز، مک، لینوکس، ios و بلک بری پشتیبانی میکند.

Google Drive :

شرکت گوگل که در اغلب زمینه های IT فعال است نیز از این قافله عقب نمانده و نرم افزار خود را در این زمینه ارائه داده است. گوگل نیز برای کاربران جدید خود ۱۵ گیگابایت حجم رایگان اولیه در نظر گرفته و در زمینه ی اندروید، ios، ویندوز، مک و نسخه ای آزاد برای لینوکس فعالیت میکند.

Ubuntu One :

از دیگر شرکت های فعال در بحث فضای ذخیره سازی ابری شرکت کنونیکال است. شرکت کنونیکال که پرچم داران دنیای آزاد می باشد ۵ گیگابایت فضای اولیه برای استفاده ی کاربران جدید در نظر گرفته است. اوبونتو وان هم در نسخه های ویندوز، لینوکس، مک، iosو اندروید عرضه میشود.

اما چرا از این سرویس ها در حجم گسترده استفاده نکنیم؟ مهم ترین مساله حفظ حریم شخصی است. با استفاده از این سرویس ها شما باید به اندازه ی فضا و سرویس هایی که میخواهید پول بیشتری را پرداخت کنید. یکی از راه حل های مناسب برای استفاده از این فضا استفاده از سرویس های OwnCloud است.

از دلایل استفاده از OwnCloud به آزاد و رایگان بودن آن، جامعه ی کاربری بزرگ، توسعه ی سریع و فضای ذخیره سازی به اندازه ی هارد دیسک های شما.

از ویژگی های OwnCloud میتوان به مدیریت توسط ادمین، مدیریت ورژن، قابلیت https و ماژول های عمومی و اختصاصی اشاره کرد. همچنین قابلیت نظارت بر فایل ها و کنترل میزان ذخیره سازی برای هر فرد قابل پیاده سازی است. از دیگر ویژگی های OwnCloud قابلیت هماهنگ سازی با LDAP است.

امیدوارم با راه اندازی این سرویس بر بستر سرور های لینوکسی از امکانات فوق العاده ی آن بهره مند شوید.

نویسنده:
امیرضا نجفی، دانشجوی مهندسی فناوری اطلاعات، علاقه مند و فعال در زمینه ی شبکه


amir.nj0098@gmail.com

@Njiix

ویدئوکست قبیله

سلام.

محمد مهدی خلعتبری هستم، مدیر بخش ویدئوکست مجله قبیله گیک ها.

خیلی خوشحالم از اینکه با شما همراهان گرامی در ارتباط هستم .

در این شماره قصد دارم راجع به چند موضوع در بخش ویدئوکست مسائلی را مطرح کنم:

- برنامه هفتگی انتشار دوره های ویدئوکست
- نحوه همکاری با بخش ویدئوکست
- دوره های در حال انتشار

۱- بر اساس برنامه زمان بندی، یک روز در هفته برای هر دوره انتخاب میشود و در آن روز، قسمت جدید آن دوره منتشر می گردد. شما میتوانید ویدئوکست های قبیله را از طریق سایت قبیله گیک ها به آدرس http://geekstribemedia.com و یا از طریق کانال تلگرام قبیله گیک ها با لینک https://t.me/geekstribe دریافت نمائید. ضمنا تمامی ویدئوکست ها در کانال آپارات و یوتیوب قبیله نیز به صورت آنلاین قابل مشاهده هستند . برنامه هفتگی انتشار ویدئوها به شرح زیر است :

روز	دوره	مدرس
شنبه	ساخت یک Dialler	کیا حامدی
یک شنبه	Network+	محمد مهدی خلعتبری
دو شنبه	Python	حسین شفیعیان
سه شنبه	Django	آرون
چهار شنبه	Mikrotik	علیرضا اللهیاری
پنج شنبه	C Programming	مهرداد دولت خواه
جمعه	PHP	امین سامانی

۲- نحوه همکاری با واحد ویدئوکست قبیله به شرح زیر است :

مرحله اول :

در این مرحله ابتدا باید با اینجانب، مدیر بخش ویدئوکست ها قبیله تماس حاصل فرمائید. اطلاعات تماس به شرح زیر میباشد:

- Skype: mahdi_kh94
- Telegram: geek_072
- Mail: Khalatbari.computer@gmail.com

ویدئوکست قبیله

مرحله دوم :

- در این مرحله باید یک ویدئو ۱۰ دقیقه ای با استاندارد های قبیله گیک ها توسط فرد درخواست کننده تولید شده و باید در این ۱۰ دقیقه، فرد درخواست کننده یک رزومه خیلی کوتاهی از خود داده و در مورد دوره مورد نظر خود توضیحاتی بدهند و Syllabus دوره را تشریح نمایند.
- سپس این ویدئوکست باید برای مدیر بخش ویدئوکست ها ارسال گردد.

مرحله سوم :

- در این مرحله بعد از تایید مدیر بخش ویدئوکست، ضبط دوره آغاز میگردد و باید بعد از ضبط برای مدیر بخش ویدئوکست ارسال گردد.
- لازم به ذکر است که بعد از شروع دوره، ویدئوکست ها در سایت منتشر نخواهند شد و بعد از تایید مدیر بخش ویدئوکست ها و بر طبق برنامه زمان بندی، ویدئوکست ها در سایت منتشر خواهند شد.
- توجه : امکان انتشار ویدئوها در سایت های دیگر وجود دارد، ولی باید ابتدا این ویدئوها در سایت قبیله منتشر شوند و سپس در سایت های دیگر انتشار یابند.

استاندارد های ویدئوکست های قبیله :

- حتما باید پس زمینه سیستم، لوگو قبیله گیک ها باشد و در همان پس زمینه، نام مدرس و تصویر او قرار گیرد.
- توجه : تمامی مدرسان محترم میتوانند از وب کم خود نیز برای تصویر برداری از خود استفاده نمایند.
- حجم و کیفیت ویدئوکست ها : باید تمامی مدرسان از نرم افزار هایی در سیستم عامل خود استفاده کنند که کیفیت صدا و تصویر خوبی داشته باشد و حجم ویدئو ها بالا نباشد. به صورت خلاصه باید گفت باید تناسب درستی میان حجم و کیفیت صدا و تصویر باشد.
- زمان ویدئوکست ها : باید زمان هر قسمت از ویدئوکست ها مدیریت شده باشد. به اینگونه که هم زمان ویدئوها طولانی نباشد و هم موضوعات به صورتی تقسیم بندی شده باشند که در پایان هر ویدئوکست، یک موضوع به صورت کامل پوشش داده شود.

شما همراهان همیشگی قبیله گیک ها می توانید با استفاده از راه های ارتباطی که در قسمت قبل ذکر شد با ما تماس برقرار کنید و اینجانب قلبا پذیرای نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما عزیزان هستم.

۳- در این قسمت به معرفی دوره های در حال انتشار قبیله خواهیم پرداخت.



How to become a good programmer

<code />

" برنامه نویس خوب "

معمولا مدیران و مسئولین دنبال یک برنامه نویس با استعداد و با تجربه میگردند , جدا از بررسی رزومه با مصاحبه های متعدد و پروژه های آزمایشی و .. میخواهند مطمئن به خوب بودن برنامه نویس بشوند.

اما واقعا چه چیزی شما رو از یک کدزن معمولی به یک برنامه نویس خوب متمایز میکند؟

۱. مهارت های فنی چشمگیر

همیشه کمبود برنامه نویس در زبان های قدیمی یا سخت حس میشود و شما برای پیدا کردن یک برنامه نویس خوب در سی احتمالا وقت زیادی نیاز دارید.

حال اگر شما کنار تجربه خوب در زبان قوی و نسبتا قدیمی مثل سی پلاس پلاس به زبان جدیدی نیز مسلط شوید به شما قطعا کمک خواهد کرد.

مشابه در مصاحبه: معمولا تجربه ی خود را با زبان های مختلف برنامه نویسی بیان کنید.

۲. تمایل به یادگیری(گیک بودن خودمون!)

هر روز تکنولوژی و مهارت های جدیدی اضافه میشوند و ما نیاز به روز رسانی خود داریم. این نکته خیلی مهم است که یک برنامه نویس علاقه به مطالب به روز داشته باشد و در یادگیری آن ها فرصتی را از دست ندهد.

مشابه در مصاحبه: چه چیزی مهارت های شما در برنامه نویسی را به روز نگه میدارد؟

۳. مهارت دیباگ کردن

کدزدن فقط قسمتی از کار یک برنامه نویس است وقتی برنامه طبق پیش بینی ما خروجی نمی دهد انتظار از ما میرود که که سریع و موثر بجای ساعت ها و روزها رفع کنیم.

مشابه در مصاحبه: چگونه باگ های در برنامه خود را درست می کنید؟

مصاحبه عملی: کد دارای باگ داده شده و زمانی برای حل آن دارید.

۴. عادت های محیطی در برنامه نویسی

بعضی از برنامه نویس ها تمرکز در سکوت مطلق دارند بهتر است که در هنگام مصاحبه به آن ها گفته شود چرا که بعضی از محیط های کاری این محیط را ندارند. (البته اگر بتوانید عادت خود را تغییر دهید بهتر است!)

مشابه در مصاحبه: توصیف محیط کار مناسب شما

۵. مهارت های حل مسئله

یکی از مهم ترین مهارت های برنامه نویس حل مسئله است. برنامه نویس باید راه های بهتر را بیابد و برای کار کردن موثر برنامه تلاش کند. در غیر این صورت میشنوید که نه ! این از این بهتر امکان ندارد نشدنی است.

مشابه در مصاحبه: سوالی مطرح میکنند و شما باید برای پاسخ آن راه حل ارائه دهید.

۶. تنبلی

لری ول نویسنده ی کتاب برنامه نویسی پرل ۳ توصیف برای برنامه نویس خوب دارد.

تنبلی و خستگی و مغرور!

تنبلی شاید در نگاه اول برای استخدام بد باشد ولی معمولا مدیران میگویند که فرد تنبل سریع ترین راه را پیدا میکند. کمپانی ها دنبال برنامه نویس برای خودکار کردن فرایند ها و ذخیره زمان و پول هستند.

مشابه در مصاحبه: یک نمونه از کارهایی که کمک در بهبود فرایند و زمان داشت را توضیح دهید.

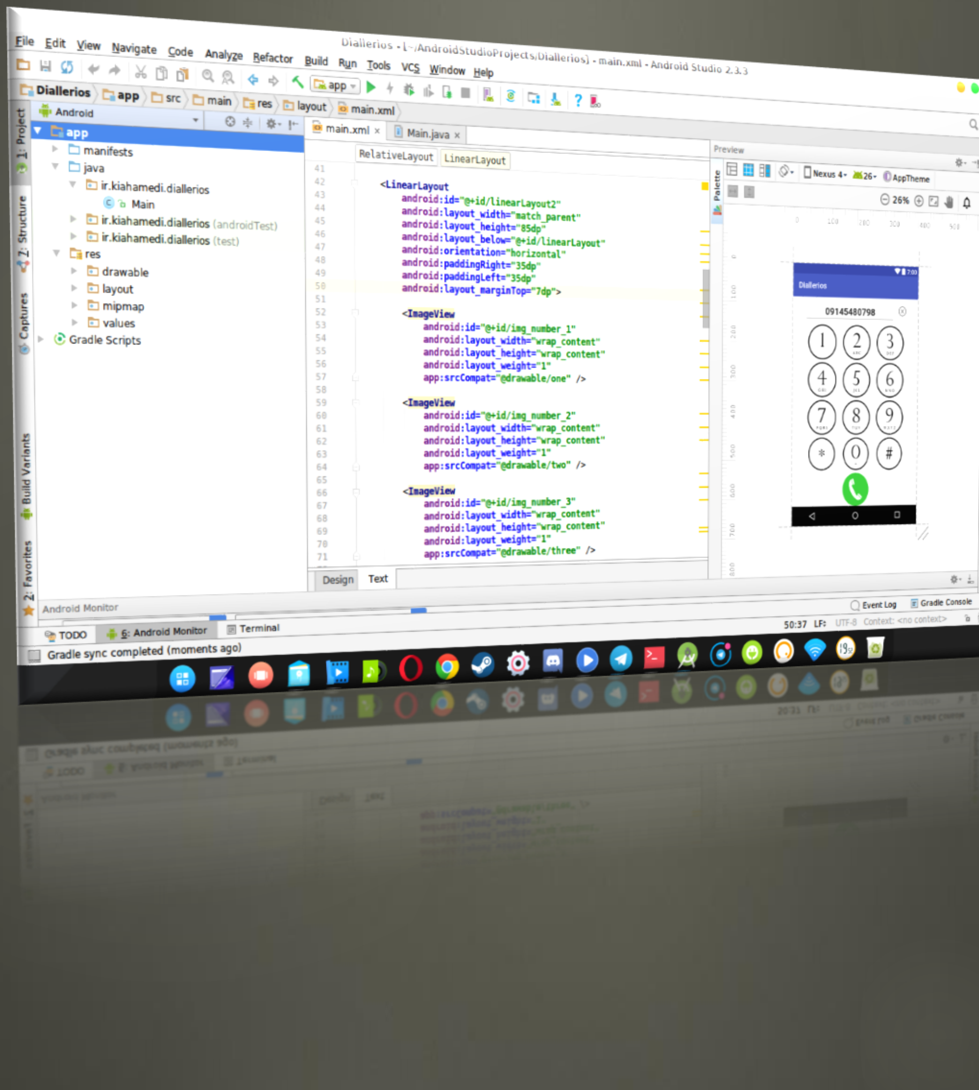


نویسنده:
امین سامانی، دانشجوی رشته نرم افزار. علاقه مند به برنامه نویسی، موسیقی، ورزش.
Aminsamani2008@gmail.com
@DrCain

ویدئو کست قبیله

برنامه نویسی اندروید – ساخت Dialler به سبک ios

این دوره یکی از دوره های آموزشی جدیدی هست که هفته دوم تیر ماه اولین قسمت اون منتشر شد. این سری از آموزش ها توسط آقای کیا حامدی در دست تهیه هست. توضیحات کیا در مورد این دوره آموزشی : بعد از انتشار ۶ ویدیوکست از مقدمات اندروید که بیشتر به راه اندازی محیط برنامه نویسی پرداخته شده بود، حال کم کم وارد برنامه نویسی میشیم و سعی میکنیم در قالب آموزش های پروژه محور برنامه نویسی اندروید رو با هم فرا بگیریم.
در اولین آموزش پروژه محور باهم دیگه یک Dialler یا شماره گیر رو برای گوشی های اندرویدی طراحی میکنیم و سعی میکنیم در این دوره کارهای گرافیکی مثل طراحی دکمه هارو هم خودمون انجام بدیم و برای طراحی از سبک ios استفاده میکنیم.
سعی میکنیم در انتهای این دوره که نرم افزار ما هم آماده میشه اون رو در کافه بازار منتشر کنیم پس این دوره از اولین خط کدنویسی تا انتشار اون در مارکت های اندرویدی رو شامل میشه.
این دوره روز های شنبه هر هفته منتشر خواهد شد و تا آخر تیر ماه چهار قسمت از این دوره منتشر شده است.





Windows Hello

ویندوز هلو یک سیستم جدید شناسایی بیومتریک است که با ورود ویندوز ۱۰ پا به عرصه گذاشته است. بطوریکه تا قبل از ویندوز هلو برای ورود به ویندوز های دیگر باید پسورد های ترکیبی اعداد و حروف استفاده می کردیم اما با ورود ویندز هلو دیگر در ویندوز ۱۰ با استفاده از سخت افزارهای مرتبط دیگر می توان با اثر انگشت، چهره یا عنبیه چشم مجوز تایید ورود به ویندوز ۱۰ را داشته باشیم، ویندوز هلو امن تر از سایر روش ورود امنیتی دیگر است چون روش های قبلی امکان هک را داشتند اما ویندوز هلو چون از حسگرهای امنیتی اینفرارد بهره می برد دیگر امکان هک با استفاده از عکس ها یا اثر انگشت های دیگری را ندارد چون این سرویس مایکروسافت کاملا بر پایه ی امنیت برنامه ریزی و ساخته شده است پس ویندوز هلو باعث می شود لایه های امنیتی بیشتری به سیستم عامل خود بیافزاییم.

همانند سایر سیستم های امنیتی بیومتریک برای استفاده از سرویس ویندوز هلو سیستم شما باید به سخت افزارهای مورد نیاز مجهز شده باشد از جمله سخت افزارهای مورد نیاز به شرح ذیل هستند:

1- Surface Pro 4

2- Surface Book

3- Real sens Camera 3d

سرویس ویندوز هلو نیاز به فعال سازی دارد در ویندوز ۱۰ روال فعال سازی به شرح زیر می باشد:

نکته : قبل از هر کاری ابتدا سیستم خود را آپدیت کنید در منوی Start به قسمت Setting رفته و روی Windows Update & Security کلیک کرده و Update را انتخاب کرده و ویندوز را آپدیت نمایید و گزینه Turn On را فعال کرده تا ویندوز به صورت خودکار آپدیت شود.

۱- به منوی Start رفته Setting را انتخاب میکنیم.

۲- سپس به قسمت Account رفته و روی گزینه ی Sign in option کلیک میکنیم.

۳- به قسمت Windows Hello رفته سپس Set up را انتخاب مینماییم.

۴- اگر از قبل PIN را تعریف کرده باشید هیچ پیغامی دریافت نخواهید کرد اما اگر تعریف نکرده باشید با پیغام تنظیم PIN روبرو خواهید شد، پس ابتدا PIN را تعریف کرده سپس نوع امنیت که تشخیص چهره یا اثر انگشت را انتخاب نموده و آن را تنظیم نمایید.

روال پیشرفتی ویندوز هلو

مایکروسافت در نظر دارد سیستم امنیتی ویندوز هلو که مجوز ورود به ویندوز ۱۰ را دارد برای ورود کاربران به بخش هایی فراتر از سیستم های شخصی در نظر بگیرد چونکه بر اساس آمار صورت گرفته بیشتر افراد از پسوردهای یکسان برای ورود به سایت های مختلف استفاده می کنند و به دلیلی اینکه اکثرا دیگر از بسیاری سایت ها دیدن نخواهند کرد به مرور پسورد را فراموش خواهند کرد پسبرای رفع مشکل فراموشی مایکروسافت در نظر دارد که ویندوز هلو را روی مرورگرها و برنامه های کاربردی ویندوز قرار دهد، هم چنین گروهی از بانک ها با مایکروسافت دز زمینه ی بانکداری الکترونیکی همکاری دارند تا قابلیت های ویندوز هلو نیز در سرویس های بانکداری الکترونیکی ادغام شود که کاربران بتوانند با استفاده از ویژگی ویندوز هلو به حساب های بانکی خود در تمامی بانک های این گروه بانکی دسترسی پیدا کنند.

نویسنده:

پریسا گل عنبری، متولد اسفند ۶۷ از شهر سنندج، داری مدرک کارشناسی مهندسی فناوری اطلاعات از دانشگاه آزاد سنندج و دانشجوی کارشناسی ارشد شبکه های کامپیوتری دانشگاه آزاد قزوین. علاقه مند به یادگیری لینوکس.

 parisa.golanbary@gmail.com

 @pg13677

ویدئوکست قبیله

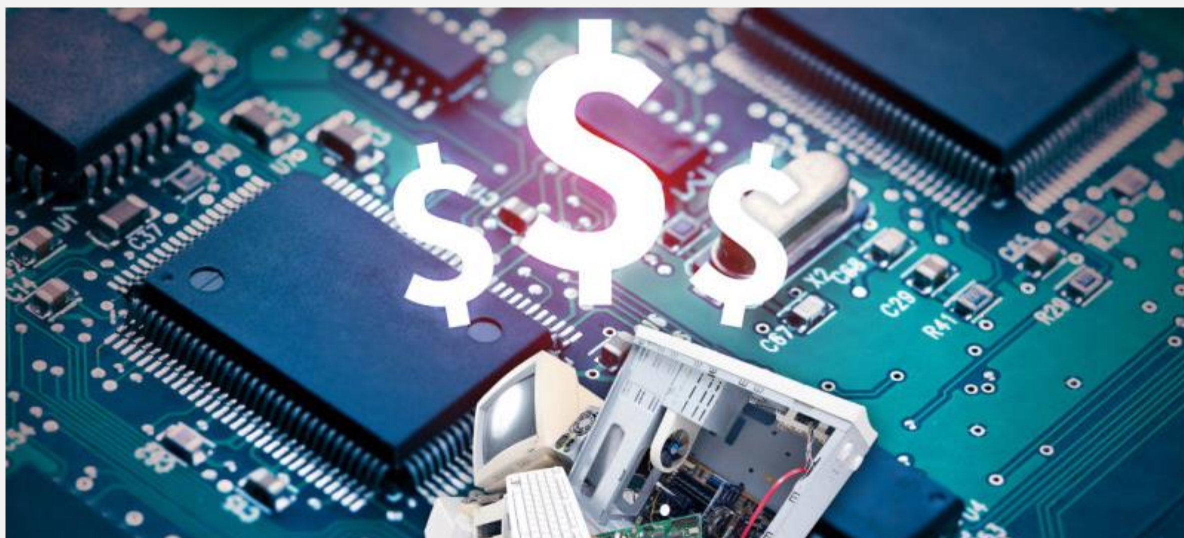
دوره +Network

نت ورک پلاس دوره آغازین و پایه و اساس ورود به جهان شبکه است برای درک صحیح مفاهیم دیگر در شبکه لازم است این دوره را بگذرانید. در این دوره مواردی همچون، مدل های مدیریتی شبکه، توپولوژی های شبکه، شبکه های بی سیم، فیبر نوری، پاکت های اطلاعاتی، آدرس های منطقی IP Address، Router، Subnetting، لایه های OSI، انواع Switchها، سرویس های شبکه، چگونگی اتصال به سرویس های شبکه، اتصال از راه دور ، انواع ارتباط در شبکه، مجازی سازی و موارد دیگر در این دوره مورد بحث و بررسی می باشد.

تا آخر تیر ماه ۳ قسمت از این دوره منتشر گردیده است.

این دوره توسط آقای محمد مهدی خلعتبری در حال تهیه و تولید است.





" گیک و اقتصاد "

چگونه می‌توانیم به عنوان یک گیک درآمد خوبی کسب کنیم و از تخصص خود درآمد زای کنیم؟
گیک ها افراد متخصص و کاربلدی هستند ولی عموما نمی‌توانند از این توانای خود حداکثر استفاده را در ببرند و کسب درآمد کنند.
غالباً هدف یک گیک تنها کسب درآمد و اهداف مالی نیست ولی برای رسیدن به دیگر هدف‌ها پول وسیله و شتاب دهنده خوبی است! وقتی شما از نظر مالی در مضیقه نباشید بهتر می‌توانید به علایق خود برسید و کارهای مورد علاقه ی خود را انجام دهید
و همینطور گیک ها به سخت‌افزار ها و گجت های روز نیز علاقه دارند و دوست دارند یکی از جدیدترین و بهترین دستگاه‌ها را داشته باشند که این کار بدون داشتن درامدی خوب اتفاق نمی افتد!
در این مقاله قصد داریم شما را با روش‌های که به عنوان یک گیک واقعی می تونید کسب درآمد کنید را به شما معرفی کنیم:

۱- کسب و کار خود را راه اندازی کنید :

این روزها اسم استارت اپ زیاد به گوشمان می‌خورد و احتمالاً برای خوانندگان قبیله گیک ها واژه ی آشنای باشد و اکثر شما تاکنون تجربه یک استارت اپ را داشته‌اید جالب است بدانید که در یک تحقیق از افراد میلیادر در جهان حدود ۷۴٪ از افراد میلیاردر در دنیا با کارافرینی به این ثروت رسیده‌اند و حتماً شما هم نمونه‌های داخلی و خارجی موفقی از این دسته



استارت اپ ها را می‌شناسید که به درآمد بالای رسیده‌اند.
اطلاعات بسیار خوب و مفیدی در وب پارسی در زمینه استارت اپ وجود دارد که شما می‌توانید به راحتی آن‌ها را پیدا کرده و اطلاعات خود را در این زمینه افزایش دهید هرچه اطلاعات شما بیشتر باشد احتمال موفقیت شما بالاتر می رود! بر اساس یک تحقیق که در دانشکده کسب و کار هاروارد انجام شده است علت شکست نزدیک به ۹۰ درصد استارت اپ ها نداشتن اطلاعات کافی است یعنی اگر صاحبان استارت اپ اطلاعات کافی داشتن در ۹۰ درصد موارد کار به شکست استارت اپ نمی کشید پس سعی کنید هرچه می‌توانید اطلاعات خود را افزایش دهید تا احتمال موفقیت شما بالا تر برود ولی باید این را نیز در نظر داشته باشین که بیش تر استارت اپ ها محکوم به شکست هستند ،

بعضی از افراد با شنیدن این مورد انگیزه خود را از دست می‌دهند نزدیک به ۹۰ درصد از کسب و کار های نوپا محکوم به شکست هستند.

بعضی از افراد با شنیدن این واقعیت و احتمال کم پیروزی میدان را خالی می‌کنند و انگیزه خود را از دست می‌دهند ولی برخی دیگر این قضیه را به عنوان یک فرصت در نظر میگیرند و با خود می اندیشند که اگر 9کسب و کار راه اندازی کنند و شکست بخورند به احتمال زیاد در دهمی موفق خواهند شد البته هیچ‌کس کسب و کار خود را با هدف شکست راه اندازی نمی‌کند و درواقع اگر بداند که شکست خواهد خورد هیچ وقت کسب و کار خود را راه اندازی نخواهد کرد!

چند نکته در مورد استارت اپ ها :

- حتماً در تیم خود یک نفر که در زمینه بازاریابی, کسب و کار و کمی مالی و حقوقی اطلاعات فعالیت داشته باشد را داشته باشید بخش بازاریابی و فروش یکی از مهم‌ترین بخش‌های هر تجارت است و کسب و کاری که از آن‌ها بی بهره باشد محکوم به شکست است!تیم های استارت اپ ی زیادی از افراد فنی تشکیل شده‌اند و محصولات فوق‌العاده‌ای تولید کرده‌اند ولی چون نتوانستن به خوبی محصول خود را معرفی کنند شکست‌خورده اند.

حتی اگر شما فردی فنی باشین باز برای شما واجب است که دانش اندکی از دنیای کسب و کار و بازاریابی داشته باشید تا بهتر بتوانید زبان کارشناس بازاریابی خود را بفهمید.



- تعداد زیادی از کسب و کار های نوپا محکوم به شکست هستند همان‌طور که شما در بار اولی که سوار دوچرخه می‌شوید به احتمال بالا زمین می‌خورید استارت اپ اول شما هم زمین می‌خورد ولی آیا باید دست کشید و ادامه نداد؟بهترین دوچرخه سوار های تاریخ دفعه اول زمین خوردند ولی نا امید نشدند دوباره روی پای خود ایستادند و ادامه دادند در مورد کسب و کار هم کار به همین صورت است اگر سرگذشت استارت اپ های موفق را مرور کنید به یک نکته جالب برخورد می‌کنید تمام آن‌ها شکست خوردند ولی نا امید نشدند دوباره روی پای خود ایستادند و ادامه دادند تا به موفقیت رسیدند. افراد موفق و نا موفق درست همینجا از هم تفکیک می‌شوند در لحظات شکست ...

- گول افرادی که می‌خواهند به شما موفقیت بفروشند را نخورید!!!

امروزه تب استارت اپ در ایران بسیار داغ است هزاران نفر می‌خواهند استارت اپ راه بی اندازند و بشوند استیو جابز,زاکربرگ ,.... تعدادی افراد سودجو از هر فرصتی که مردم زیادی در پی رسیدن به هدفی هستند استفاده می‌کنند و از این طرق خود را به موفقیت می رسانند

زمانی در آمریکا تب «طلا» راه افتاده بود تعداد زیادی از افراد با امید پیدا کردن طلا به مناطقی از آمریکا حجوم بردن و شروع به جستجو برای طلا کردن تعداد کمی از افرادی که به دنبال طلا بودند موفق به یافتن آن شدند اما در این بین افرادی «بیل» به جویندگان طلا می فروختند و خیلی از فروشندگان بیل ثروتمند شدند!!!!

در ایران هم بعضی از افراد دارند از تب استارت اپ استفاده می‌کنند و به شما بیل می فروشند!!

این بیل را تحت عناوین «منتور,شتاب دهنده,آموزش راه اندازی استارت اپ و... » شنیده‌اید

به یک نکته دقت کنید ما نمی‌گویم که این‌ها بد هستند و نباید از آن‌ها استفاده کرد!تنها می‌گویم که برخی افراد تنها برای کسب درآمد یک چیز نا معلوم به شما می فروشند تا خود به ثروت برسند!

افرادی که بتوانند شما را در این راه یاری کنند بسیار مفید هستند و باید از آن‌ها استفاده کرد ولی برخی افراد هدفشان از این کار ها صرفاً کسب درآمد است چیزی را به شما آموزش می‌دهند که خود انجام نداده‌اند از شما می‌خواهند راهی را بروید که خود نرفته اند... گول این افراد را نخورید!

در بالا به بررسی راه اندازی یک استارت اپ به عنوان یک گیک پرداختیم و گفتیم که خیلی از افراد ثروتمند از طریق کار افرینی و راه اندازی کسب و کار شخصی خودشان موفق می‌شوند و به ثروت می‌رسند ولی جالب است بدانید خیلی از افراد که کسب و کار شخصی خودشان را راه اندازی کرده اند قبل از آن برای کس

دیگری کار می‌کردند
درواقع شما نیاز دارید تا مدتی برای یک کسب و کار دیگر کار کنید تا تجربه لازمه برای راه اندازی کسب و کار خودتان را بدست آوردید راه اندازی کسب و کار و حتی دقیق‌تر یک کسب و کار اینترنتی صرفاً نوشتن چند خط کد نیست!کسب و کار جنبه‌های متفاوتی دارد که اگر شما به عنوان یک گیک بدون لمس یک کسب و کار واقعی شروع به راه اندازی کسب و کار خودتان بکنید حتماً از جنبه‌های مهمی آگاه نخواهید بود مجبور به تست و آزمون و خطای خیلی از کارها می‌شوید که قبلاً تست شده و شما یک راه ازموده شده را دوباره می ازمایید!
که این کار ممکن است کسب و کار شما را به خطر بی اندازد پس حتماً قبل از راه اندازی کسب و کار شخصی در یک کسب و کار دیگر کار کنید تا با جنبه‌های مهم‌تری از کار آشنا شوید و بعد بتوانید کسب و کار خود را خیلی بهتر به پیش ببرید.



۲- در اینجا به روش‌های کار کردن برای کسب و کار ها و یا اشخاص حقیقی و کسب درآمد از آن می پردازیم :

کار کردن برای دیگران را می‌توان از جنبه‌های مختلفی بخش بندی کرد ولی ما در اینجا کار کردن برای دیگران را به دو دسته حضوری و غیر حضوری تقسیم‌بندی می کنیم:
کارکردن به صورت غیر حضوری :
این نوع کار ها در گذشته خیلی کم و محدود بود ولی امروزه در تمامی زمینه‌های چنین کار های یافت می‌شود مخصوصاً در زمینه it .
کارکردن غیر حضوری را نیز می‌توان به دو صورت پروژه ای و ماهانه(مبتنی بر زمان) و یا مبتنی بر وظایف در نظر گرفت .
در مدل اول شما با یک شخص یا یک شرکت قرار دادی را می‌بندید و برای اون یک پروژه مثلاً طراحی وب سایت شرکتشان را انجام می‌دهید و در قبال آن به شما دست مزدی داده خواهد شد.
معمولاً به این سبک کار پیمانکاری یا به صورت رایج تر در دنیای فناوری اطلاعات فریلنسر می‌گویند خیلی از افراد با فریلنسری زندگی خود را می‌گذرانند از مزایای فریلنسری می‌توان به اینکه هر زمان که می‌خواهید کار کنید و هرجا که می‌خواهید باشید اشاره کرد یعنی شما محدود به مکان و زمان خواصی نیستید و تمام این‌ها در اختیار خودتان است.
فریلنسری دنیای بزرگی دارد که لازم میبینیم در یک مقاله جدا گانه دیگر از قبیله گیک ها به آن بپردازیم
تا اینجا با برخی از روش‌های کسب درآمد به عنوان یک گیک آشنا شدید امیدواریم این مطالب برای شما مفید واقع شده باشد.
در شماره بعدی مجله راه‌های دیگر کسب درآمد را معرفی خواهیم کرد.

نویسنده:
محمدرضا عسگری، دانشجوی رشته علوم کامپیوتر، علاقه مند به دنیای نرم افزار آزاد. طراح وب و برنامه نویس پایتون

 me@mrasgari.ir
 @mr_asg

ویدئوکست قبیله

دوره پایتون

این دوره آموزشی توسط حسین شفیعیان در حال تهیه و انتشار هست و پنج قسمت از این دوره تا آخر تیر ماه در سایت قبیله منتشر شده است. شما همراهان همیشگی ما میتوانید روز های دوشنبه هر هفته، قسمت جدید این ویدئوکست ها را دریافت کنید.

اگر میخواهید بدونید که این آموزش تا کجا پیش رفته، توضیحات حسین در مورد قسمت پنج رو بخونید :

در چهارمین قسمت از دوره آموزش پایتون ورودی و خروجی داده ها رو بررسی میکنیم. این درس یکی از مباحث مهم برنامه نویسیه چرا که ورودی داده ها هستند که پردازش و در نهایت خروجی برنامه رو تعیین میکنند.

موارد که در این قسمت توضیح داده شده :

خروجی داده ها با تابع print

ورودی داده ها با دستور input

پردازش داد های ورودی و تبدیل نوع مقادیر





با ما دیده شوید

ad@geekstribemedia.com

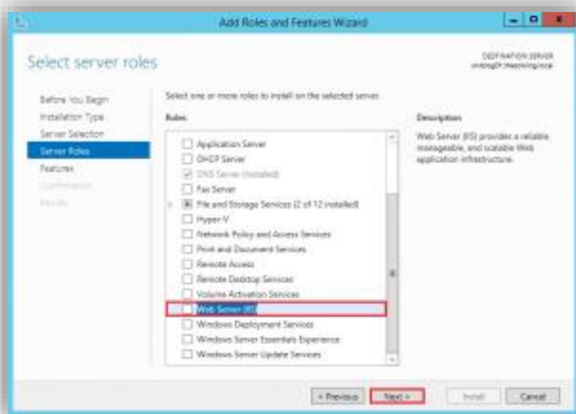


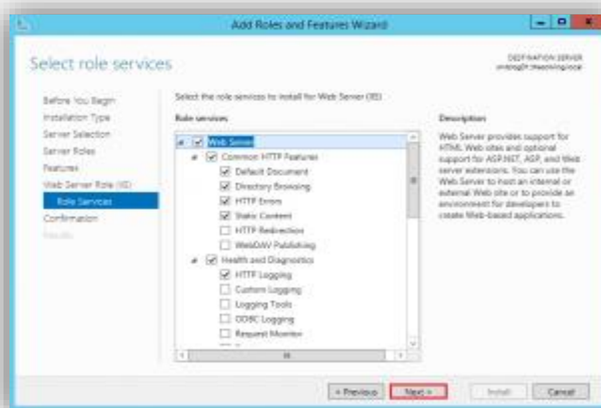
کمی تا قسمتی IIS

سرویس وب از طریق دو پروتکل Http و Https انجام می‌شود و کاربر درخواست خودش را از طریق مرورگر ارسال می‌کند و در سمت دیگر سرویس‌های وب اقدام به سرویس‌دهی می‌کنند که این وب سرورها انواع مختلفی دارد مانند Apache،IIS ، NGINX و ... ؛ اما در این مقاله به نکاتی در مورد IIS که در زمان نصب و پیش از نصب و استفاده باید بررسی شود.

اما IIS دارای ورژنِ های مختلفی است که جدیدترین ورژن آن‌هم اکنون بر روی Windows server 2016 مورداستفاده قرار می‌گیرد تحت عنوان IIS 10 که همیشه شامل تغییراتی می‌شود ولی به‌طورکلی مباحثی که در مورد آن بحث خواهیم کرد در اکثر ورژن های این وب سرور مشترک است.

IIS با توجه به نقشی که در شبکه دارد به‌عنوان یک Role شناخته می‌شود و در مراحل نصب نیز جزو دسته‌ی Role قرار می‌گیرد. نکته‌ای که وجود دارد نصب IIS با توجه به ماژولار بودن آن و متناسب با نیاز می‌تواند متفاوت باشد به این صورت که هر ماژول می‌تواند به‌صورت مجزا نصب شود. ماژول‌های IIS به دودسته تقسیم می‌شود که دسته‌ی اول مربوط به قابلیت‌های Administration است و قسمت دوم مربوط به نوع برنامه نوشته شده و مربوط به شاخه برنامه‌نویسی می‌باشد.





Common HTTP Features

در مورد محتوای سایت آشنایی با دو نوع Content ضروری است که شامل دو مورد زیر می‌شود:

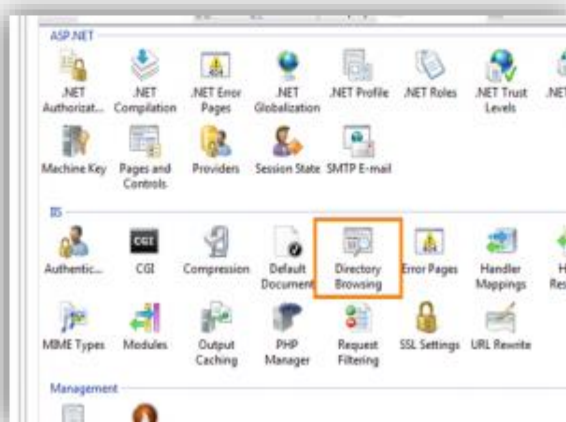
۱-Static Content: منظور محتوایی از صفحه است ثابت است و در هر بار مراجعه همواره یکسان است.

۲-Dynamic Content: به محتوای صفحه‌ای گفته می‌شود که در هر بار مراجعه به‌صورت خودکار و غالباً Random تغییر می‌کند.

Default Document: فرض کنید یک وب سایت به شما داده شده تا اصطلاحاً آن را در IIS، Publish کنید، در بسیاری از مواقع شرایطی وجود دارد که یک وب سایت می‌تواند از چند صفحه‌ی مختلف تشکیل‌شده باشد که به هم مرتبط هستند. از طریق قابلیت Default Document می‌توان تعیین کرد که کدام صفحه به‌عنوان صفحه اصلی انتخاب شود و برای Web Application

نیز می‌توان قسمت فایل اجرایی را مشخص کرد.

Directory Browsing: از قابلیت‌های IIS می‌باشد که این امکان را می‌دهد که به وسیله‌ی آن به فایل‌ها دست رسی پیدا کرد که البته لازمه‌ی آن این است که از Directory Browsing و Default Document به نحو صحیح استفاده کرد و این دو باهم در تناقض هستند.



Http Errors: همان‌طور که میدانید در پروتکل Http یکسری کد در Header قرار دارد که وضعیت Web client و Web server را در این قالب ارسال می‌کند حال اگر در طی این مراحل مشکلی پیش بیاید می‌توان اقدام به پیاده‌سازی فرایندی کرد تحت عنوان Error handler که حتماً تاکنون به آن برخورده‌اید، برای مثال زمانی که یک صفحه در دسترس نیست می‌توان تعیین کرد که یک پیام برای توضیحات مختصر به کاربر نشان داده شود.

Http Redirection: به‌وسیله‌ی این قابلیت می‌توان در صورت مراجعه کاربر به وب‌سایت که از طریق IISدر حال سرویس‌دهی می‌باشد، درخواست را به سرور IISدیگر و یا وب‌سایت دیگر ارجاع داد.

WebDav Publishing: به‌وسیله‌ی این قابلیت امکان استفاده از و دسترسی و اشتراک‌گذاری به فایل از طریق پورت ۴۴۵ (CIFS) را به‌صورت web base برای ما فراهم می‌کند.

Application Development

که تنظیمات این قسمت با توجه به زبان برنامه‌نویسی وب‌سایت یا وب اپلیکیشن که قرار است توسط IIS سرویس دهی شود، یک سری انتخاب وجود دارد و با انتخاب هرکدام قابلیت‌هایی جهت ارائِه سرویس به این وب‌سایت‌ها یا و اپلیکیشن ها داده می‌شود.

Heal And Diagnostics

شامل ابزارهایی جهت کنترل IIS است که به‌صورت زیر است:

Http Logging: ابزاری جهت تهیه گزارش و ایجاد تاریخچه‌ای از اتفاقات از پروتکل Http

Logging Tools: ابزاری جهت تهیه گزارش به‌صورت دلخواه از کل فرایند IIS

Request Monitor: ابزاری جهت مانیتورینگ درخواست‌های ارسالی به IIS

Tracing: ابزاری مورداستفاده برنامه نویسان جهت ردیابی برنامه و صفحات طراحی‌شده

Custom Loging: ابزاری جهت تهیه گزارش‌ها متنوع

ODBC Logging: ابزاری جهت تهیه Log از ODBC به عنوان ابزاری جهت برقراری ارتباط با DB

Security

در این قسمت مواردی و متدهایی که جهت احراز هویت مورداستفاده قرار می‌گیرد قرار می‌گیرد و ماژول‌های مختلفی قابل‌نصب می‌باشد.

Basic Authentication: ر این نوع کاربر قبل از مشاهده درخواست باید احراز هویت شود و بعد از واردکردن نام کاربری و رمز مجوز لازم را پیدا کند.

Windows Authentication: که به این نوع Integrated نیز گفته می‌شود و با توجه به قدرت کاربر جاری فرایند احراز هویت توسط سیستم انجام می‌شود.

Digest Authentication: در این نوع که تغریبا همانند نوع اول است قبل از مشاهده درخواست کاربر باید احراز هویت شود و سپس پس از ورود نیز باید نام کاربری و رمز خود را وارد کند و سپس در صورت صدور مجوز دسترسی برای او مهیا می‌شود اما تفاوت اصلی این مورد باحالت Basic این است که این فرایند امن‌تر است و اطلاعات به‌صورت رمزنگاری تبادل می‌شود.

Client Certificate Mapping Authentication: این نوع از احراز هویت مبتنی بر ارائه گواهینامه از سمت کاربر می‌باشد که یا به‌صورت روش کلید اختصاصی که برای کاربر فرستاده می‌شود و یا به روش کلید عمومی احراز هویت می‌شود.

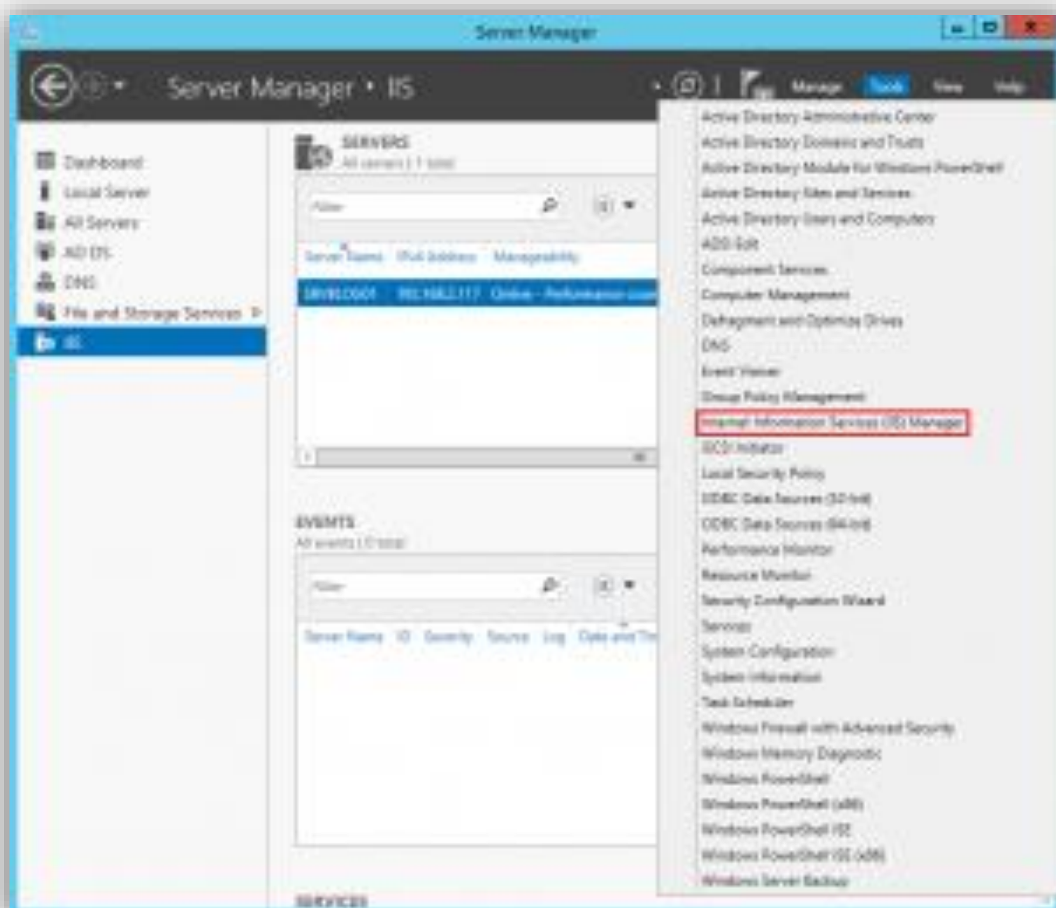
IIS Certificate Mapping Authentication: این نوع از احراز هویت مبتنی بر ارائه گواهینامه از سمت سرور می‌باشد. که درواقع دیگر کلیدی در کار نخواهد بود.

URL Authentication: معروف به Form Base نیز است، بدین ترتیب که کاربر را به سمت یک web Server دیگر که حاوی برنامه جهت احراز هویت است، ارجاع داده و با توجه به مفهوم RADUIS این فرآیند دنبال می‌شود. دقیقاً همانند .CA Server

Request Filtering: یکی از قابلیت‌های مفید IISامکان فیلتر کردن درخواست‌ها می‌باشد، به‌طوری‌که با فعال کردن این ماژول این امکان برای ارائه سرویس مهیا می‌شود که قبل از ارائه به کلاینت فیلتر لیستی بررسی شود و در صورتی‌که درخواست کاربر با این لیست تطابق

داشت، ارائه سرویس شود، این قابلیت در جهت افزایش امنیت IIS مفید می‌باشد، ضمن اینکه Firewall ها مخصوصاً UTMها این هدف را خیلی دقیق‌تر دنبال می‌کنند.

Ip And Domain Restriction: به‌وسیله این قابلیت با توجه به header بسته Http، Source آدرس را بررسی کرده و با توجه به لیستی که بر اساس IP و یا اسم دامنه تعریف‌شده، تطابق‌هایی صورت می‌گیرد و در صورت عدم وجود مجوز، سرویس ارائه نشده و دسترسی به درخواست موردنظر فراهم نمی‌شود.



تا اینجا به بعضی از ویژگی‌ها و قابلیت‌های IIS پرداختیم که برای شناخت و استفاده صحیح نقش مهمی دارند ولی بازهم قسمت کوچکی از علم لازم جهت کار با چنین وب سرور قدرتمندی است. امیدوارم به نحو احسنت مورداستفاده شما قرار گیرد.

نویسنده:
سیروس فتح اللهی
 Sfathalahi@gmail.com
 @Sirousfd

ویدئوکست قبیله

آموزش جنگو

این دوره آموزشی توسط آرون در حال تهیه و انتشار هست و شش قسمت از این دوره در سایت قبیله منتشر شده است. شما همراهان همیشگی ما میتونید روز های سه شنبه هر هفته، قسمت جدید این ویدئوکست ها را دریافت کنید. توضیحات آرون در مورد این دوره :

در این سری آموزش جنگو تصمیم گرفتم که بیشتر مبانی جنگو رو توضیح بدم و یاد بگیریم که چطوری میشه با جنگو کار کرد و اینکه MVC چیه چطوری با دیتابیس و چطور با تمپلیت ها در جنگو کار کنیم. اگر شما تصمیم دارید با زبان پایتون برای خود یک اپلیکیشن وب بسازید این سری آموزش برای شماست. آرون در قسمت های اخر توضیح میدهد :

در این قسمت ها با URL ها در جنگو و Templates ها ، Views، آشنا میشیم و یاد میگیریم که چطور داده ها را از سمت جنگو به سمت HTML ارسال کنیم و در Template نمایش دهیم.

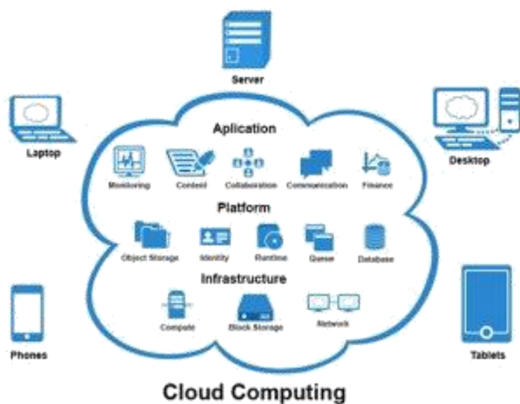




کلود در لینوکس

در یکی از شماره های قبل مجله مطلبی را تحت عنوان سیسکو کلود خدمت خوانندگان محترم ارائه دادم. در این شماره قصد دارم در رابطه سرویس کلود در سیستم عامل لینوکس به بحث و بررسی بپردازیم. زیرا سرویس های کلود در سیستم عامل لینوکس به صورت open source می باشند و دست کاربر را برای انعطاف پذیری باز می گذارد. حتما شما به این علاقه دارید تا برای خود یک سرویس کلود شخصی داشته باشید اما به دلیل هزینه های که این سرویس به همراه دارد از این کار منصرف شده اید.

سرویس های معروفی که در سیستم عامل لینوکس مورد استفاده قرار می گیرند به شرح زیر می باشند.



Seafile

در سال ۲۰۰۹ میلادی Daniel Pan و دیگر دانشجویان دانشگاه Tsinghua University در پکن شروع به انجام پروژه ای کردن که به صورت Peer to Peer فایل های خود را به اشتراک می گذاشتند. این نرم افزار بر روی یک سیستم به عنوان سرور اکتفا نمی کند و از تمام سیستم های متصل بهره می گیرد. نام این نرم افزار SeaFile است.

SeaFile چیست و کاربرد آن به چه صورت می باشد؟
یک نرم افزار میزبانی فایل می باشد که به عنوان یک سرور مرکزی عمل می کند و فایل ها در آن نگهداری می شوند و می تواند با تمام دستگاه های از قبیل کامپیوتر شخصی و موبایل که قادر هستند از این برنامه استفاده کنند فایل ها را همگام سازی کند. این نرم افزار قابلیت اتصال به سرور از طریق مرورگر وب برای کاربر فراهم می نماید. استفاده از این برنامه بسیار ساده می باشد و مانند ابزار های بر طرفدار مانند google drive و dropbox عمل می کند.



OwnCloud

یک ابزار اپن سورس برای ایجاد یک سرور کلود ساده و شخصی می باشد که برای ساخت یک سرور میزبانی فایل از این ابزار استفاده کرد. این ابزار در سال ۲۰۱۰ توسط Frank Karlitschek که یکی از برنامه نویسان تیم KDE می باشد ساخته شد. OwnCloud شباهت بسیاری به Dropbox دارد ، تفاوت عمده این ابزار به خاطر اوپن سورس بودن برنامه است که نسبت به نرم افزار های دیگر آن را متمایز کرده است و در کنار این قابلیت همه افراد توانایی استفاده از این ابزار را دارند و قادر خواهند بود که خود آنها برنامه را نصب و مدیریت کنند. این ابزار به کاربر اجازه استفاده و ویرایش تمامی فایل هایی نظیر متن های نوشتاری ، شماره تماس ، تقویم و فایل های دیگر را می دهد و امکان همگام سازی آن را برای افراد فراهم میسازد. فضایی که به این برنامه اختصاص داده می شود به همان اندازه هارد درایو سیستم است و این مورد در بعضی از مواقع کاربر را با محدودیت فضا روبرو میسازد که راه آن اضافه کردن هارد درایو با حجم بالا به سرور می باشد.

OpenStack

یک سیستم عامل ابری رایگان و متن باز است که از یک شبکه بزرگ کامپیوتر ها، سخت افزار های ذخیره سازی و منابع مورد نیاز که درون یک دیتا سنتر هست را کنترل می کند. از این رو به وسیله این برنامه شرکت های ارائه دهنده سرور مجازی قادر خواهند بود تا در کنار سرویس های دیگر ، سیرویس کلود را هم به مشتریات خود پیشنهاد می کنند. این نرم افزار در سال ۲۰۱۰ شرکتRackspace Hosting و ناسا این پروژه را به وسیله زبان برنامه نویسی پایتون به صورت متن باز طراحی کردن که با نام تجاری OpenStack شناخته شده است. بر روی تمام پلتفرم ها قابل اجرا می باشد. در سال ۲۰۱۱ توسعه دهندگاه اوبونتو که به عنوان یکی از توزیع های معروف لینوکس می باشد به تصویب رساندن.

نقاط قوت و ضعف

همه چیزهایی که ساخته یا طراحی می شوند دارای نقاط قوت و ضعفی هستند که باعث دقت زیاد در انتخاب می گردد. سرویس ابری هم به همین منوال می باشد. نقطه قوت این سرویس در دسترس قرار دادن تمام اطلاعات ذخیره شده در هر زمان و مکان را به کاربر می دهد تا بتواند در سریع ترین زمان به اطلاعات مورد نیاز خود دست یابد. کارایی بالا و هزینه کم هم به عنوان نقاط قوت این سرویس تلقی می شوند .

مهمترین ضعف همه برنامه ها که به اینترنت متصل هستند و درون یک شبکه فعالیت می کنند ، امنیت آن است . سرویس ابری به دلیل قرار دادن اطلاعات درون یک سرور که به اینترنت متصل است باعث شده است تا انگیزه هکرها برای نفوذ به این سیستم بیشتر شود . از این رو امنیت سرویس ابری را باید افزایش داد تا مورد سوء استفاده افراد سودجو قرار نگیرد.



درآمد این سرویس مبلغی معادل ۸۰ الی ۱۰۰ هزار دلار می باشد. با داشتن تخصص کافی و انگیزه بالا یک شخص می تواند به درآمدی مشابه رقم های گفته شده دست یابد.

آموزش نصب و راه اندازی یک سرویس ابری شخصی را در یکی از شماره های آینده خدمت علاقمندان به این سرویس تقدیم می نماییم.

نویسنده:

بردیا

ویدئوکست قبیله

آموزش میکروتیک

اولین دوره آموزشی میکروتیک MTCNA می باشد. در دوره MTCNA افراد با تجهیزات میکروتیک آشنا شده و توانایی پیکر بندی روتر های شرکت میکروتیک را بصورت کامل فرا گرفته و با مباحث مهمی همچون Qos، Routing، NAT، firewallو ... آشنا میشوند.

این دوره آموزشی توسط علیرضا اللهیاری در حال تهیه و انتشار هست و شش قسمت از این دوره در سایت قبیله منتشر شده است. شما همراهان همیشگی ما میتونید روز های چهار شنبه هر هفته، قسمت جدید این ویدئوکست ها را دریافت کنید.



۱۰ روز هک

روز ششم

کنسول Wii



کنسول Wii

پس از رقابت های سخت نینتندو در دوره کنسول های ۱۶ بیتی با شرکت های دیگر و پس از آن پادشاهی بی چون و چرای سونی با کنسول PS1 (روز دوم)، نینتندو سخت در تلاش برای باز پس گیری این بخش از بازار بود.

و همه انچه نینتندو نیازمند آن بود به کمک کنسول Wii دست یافتنی شد.

خب برای درک بهتر اینکه چرا و چگونه این کنسول به آسانی هک شد باید با مجموعه‌ای از فیچر هایی که در آن تعبیه شده بودند اشنا شویم.

Wii؟ گیم کیوب نسخه ۱.۵؟؟؟

برگیمران و دوستداران برند نینتندو بسیار واضح است که wii کاملا قابلیت اجرای بازیهای گیم کیوب (GameCube) را داشت، اما آیا میدانید این موضوع نشات گرفته از چه چیزی بود؟؟؟

موضوع بسیار ساده تر از انچه که میپندارید بوده و باید گفت که کنسول wii به صورت دقیق نسخه ارتقاء یافته کنسول GameCube بوده به طوری که پردازنده ان نسخه بهبود یافته پردازنده PowerPC گیم کیوب با اسم رمز Broadway و پردازنده گرافیکی از خانواده پردازنده های ATI با نام Hollywood که بسیار شبیه نسخه یافت شده در گیم کیوب بوده و تنها کاری که کنسول برای اجرای بازی‌های گیم کیوب باید انجام میداد کاهش فرکانس پردازنده اصلی برای اجرای بازی‌ها بود. بله سخت افزار این دو کنسول تقریبا یکسان بوده و تفاوت فاحشی در میان آنها وجود نداشت.

برای درک بهتر این موضوع رایانه ای با پردازنده i5 و گرافیک GeForce 9800 همان Wii و رایانه دیگری با پردازنده i3 و گرافیک GeForce 9200 همان GameCube را در نظر بگیرید، که اولی همانند دومی قادر به اجرای کدها منتها با سرعت بیشتری میباشد. مثلا پردازنده های اینتل نیز قادر به اجرای کد های ۱۶ بیتی بوده به این شرط که سیستم عامل مشکلی با ان کدها نداشته باشد، اما در مورد Wii باید بگویم که هیچ سیستم عاملی برای جلوگیری از این کار وجود ندارد.

البته باید متذکر این موضوع شد که این حرکت نه تنها اشتباه نبوده و بلکه حرکت خوب و مناسبی نیز بوده زیرا با این کار نینتندو هزینه های توسعه را پایین نگه داشت و همچنین توسعه دهنده ها اطلاعات پایه ای برای کار بر روی کنسول داشتند. در واقع تنها ایراد این امر این بود که نینتندو به سختی تغییرات امنیتی و کاربردی را در این نسخه به‌روز شده اعمال کرد، و همچنین وقتی این کنسول در حالت شبیه سازی نسخه پیشین بوده امکان استفاده از SandBox مناسب نیز وجود نداشته که خود منجر به مشکلات مهمی در سیستم امنیتی کنسول می‌شد.

مورد بعدی که باید مد نظر داشت عدم وجود سیستم عامل و در نتیجه عدم اجرای کرنل در پس زمینه که منجر به اجرای مستقیم بازی بر روی سخت افزار می‌شود، بود که ان نیز یعنی بازی باید خودش تمامی مدیریت های سیستمی و حافظه را انجام دهد.

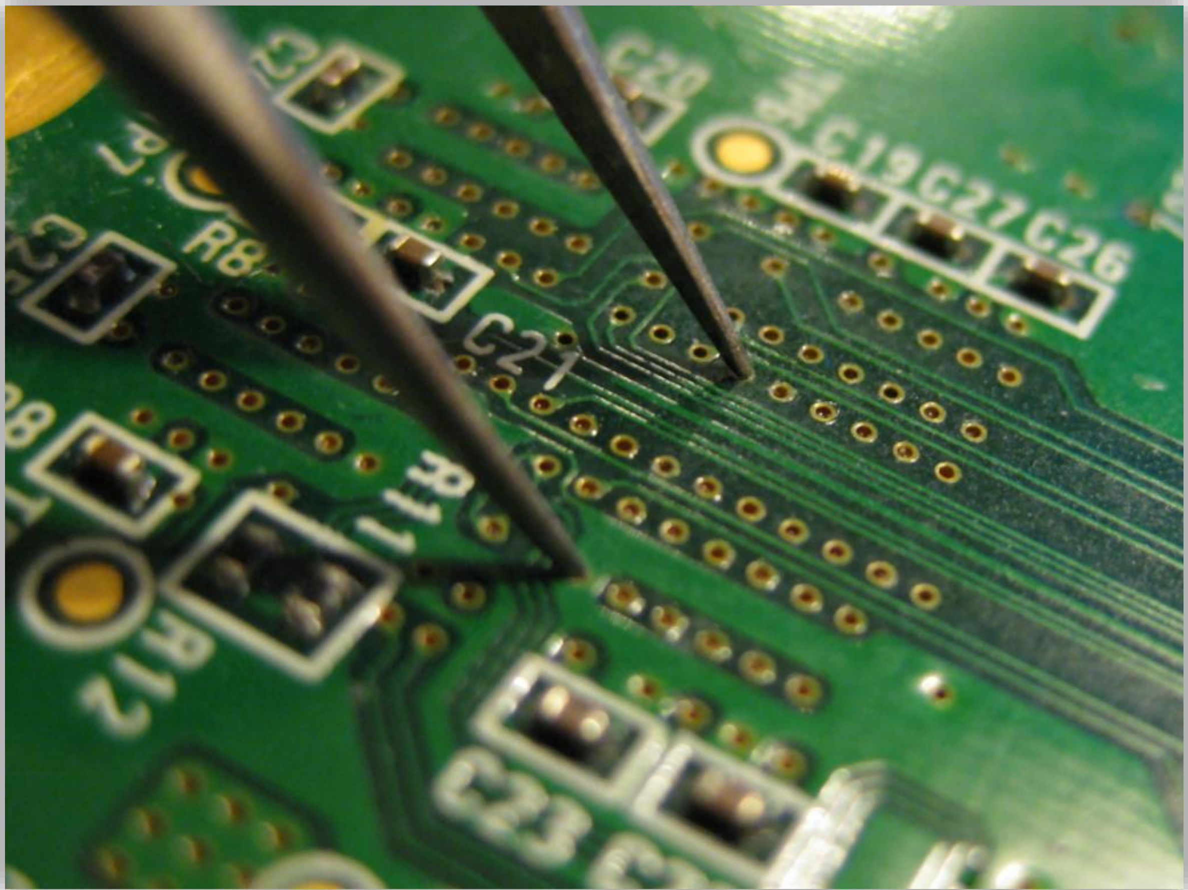
در کنار این حقیقت که Wii همان پردازنده Overclock شده گیم کیوب را در دل خود داشت، پردازنده گرافیکی این کنسول نیز بسیار شبیه به همان نسخه ای بود که در گیم کیوب یافت میشد، اما تغییرات اندکی نیز در آن اعمال شده بود.

مهمترین این تغییرات عبارت است از اینکه خود پردازنده گرافیکی این کنسول دارای یک پل ورودی و خروجی بوده که، توسط یک پردازنده ARM کوچک که در دل خود پردازنده گرافیکی یافت میگردید، کنترل میشد.

این پردازنده به نوعی پادشاه تام الاختیار پادشاهی کنسول Wii بود به طوری که تمام امنیت کنسول (عدم اجرای کد های تایید نشده) را این پردازنده بر عهده داشت. تمامی آنچه که باید اجرا میگردید توسط این پردازنده تایید می‌شد و همچنین این پردازنده مسئولیت فرایند بوت شدن سیستم را نیز بر عهده داشت.

جالب آنکه خود کنسول و پردازنده اصلی ان هیچ گونه سیستم عامل و حتی کرنلی را اجرا نمیکرد ولی پردازنده ARM مورد بحث میکروکرنلی (microkernel) با نام IOS (با سیستم

عامل iOS اپل اشتباه نشود) را اجرا میکرد. در واقع تمام امنیت کنسول توسط این میکرو کرنل تامین میشد.
خب با اشنایی نسبی با ساختار این کنسول حال میتوانیم به بررسی هک های هوشمندانه‌ای که منجر به اجرای برنامه های دست ساز بر روی این کنسول شده‌اند بپردازیم.



دامپ کردن حافظه RAM سیستم !

پروسه Dump کردن یعنی انکه اطلاعات حافظه سیستم در صورت وجود خرابی و یا به خطا خوردن برنامه یا سیستم را جمع اوری کنیم

یکی از اولین کارهایی که برای هک کردن کنسول نیاز هست دامپ کردن حافظه سیستم میباشد که این کار به کمک سخت افزار خاصی انجام میشود و کنسول Wii نیز از این قاعده مستثنی نمی‌باشد.

وقتی شما کنسول Wii را روشن می‌کنید در مرحله اول وارد منوی Wii میشوید و وقتی دیسک گیم کیوب را وارد میکنید کنسول ان را شناخته و یک بار پردازنده برادوی را ریبوت میکند. تا اینجای کار بسیار و جذاب میباشد و در همین حین نیز بسیار جالب میگردد.

کنسول گیم کیوب ۱۶ مگابایت رم با نام MEM1 برای صدا و میزان ۲۴ مگابایت نیز با نام MEM2 برای اجرای خود بازی در اختیار داشت. کنسول Wii نیز ۱۶ مگابایت حافظه با همان نام MEM1 برای صدا داشت اما میزان حافظه آن برای اجرای بازی به ۶۴ مگابایت افزایش پیدا کرده بود، البته هنوز در حالت اجرای بازیهای گیم کیوب میزان حافظه اختصاص یافته ۲۴ مگ بوده و ۴۰ مگابایت دیگر کاملا بلا استفاده باقی میماند و در اینجا احمقانه ترین حرکت و در عین حال جالب ترین حرکت نینتندو اتفاق افتاد.

وقتی پردازنده ARM کنسول را ریبوت میکند تا در حالت اجرای بازیهای گیم کیوب قرار گیرد حافظه MEM2 را کاملا پاک نمیکند و فقط ۲۴ مگابایت مد نظر برای حالت کنسول گیم کیوب را بازنویسی میکند. یعنی باقی حافظه دست نخورده باقی میماند و تمامی انچه که در ان، در هنگام نمایش Wii menu ذخیره شده باقی میماند. خب تا اینجای کار بسیار ساده خواهد بود فقط کافی است که ما به حافظه رم دسترسی پیدا کنیم اما مشکلی بزرگ در اینجا وجود دارد.

مشکل اصلی اینجاست که ما فقط به ۲۴ مگابایت از حافظه دسترسی داریم، خب حالا چطور به بقیه حافظه دسترسی پیدا کنیم؟

اینجاست که تیم Tweezers (معروف به fail0verflow) وارد عمل میشود و دقیقا مطابق اسم گروهشان با موچین اقدام به جابجایی خانه های حافظه میکنند. این گروه نیز دسترسی به کل حافظه رم نداشته و فقط به ۲۴ مگی که کنسول بهشان اجازه خواندن میداد دسترسی داشتند اما حرکت بسیار هوشمندانه‌ای را پیاده ریزی کردند. درست است که کنسول به شما اجازه دسترسی به مقدار مشخصی از حافظه را میدهد اما شما میتوانید این ۲۴ مگ را جابجا کنید.

بگذارید مثالی برای روشن شدن بیشتر بزنم: در حالت عادی کنسول از ۶۴ مگ حافظه در اختیار ۲۴ مگ حافظه از بلوک های ۱ تا ۲۴ را جدا میکند و به حالت گیم‌کیوب اختصاص میدهد و خب شما میتوانید به کنسول بگویید از خانه ۲۵ تا ۷۹ را به این حالت اختصاص دهد و در نتیجه شما میتوانید این ۲۴ مگابایت جدید را بخوانید!

و جالب تر از همه انکه تمامی کلید های رمزنگاری کنسول در این ۴۰ مگ باقی مانده قرار دارد.



آسون تر از PSP!

خب همانطور که قبلا هم اشاره داشتم در کنسول Wii جدای از میکروکرنلی که توسط پردازنده ARM اجرا میشد هیچ گونه سیستم‌عاملی در این کنسول وجود نداشت و بازیها مستقیم بر روی سخت افزار اجرا میشدند همانند کنسول PS2 و کنسول های قبل از ان.

جالبه بدونیم که کنسول PSP که در سال ۲۰۰۴ تولید شده بود نیز اینچین نبوده و سیتم عاملی در دل خود داشت ولی کنسول Wii که در سال ۲۰۰۶ تولید شد سیستم عامل نداشت. احتمالا نینتندو برای کاهش هزینه ها و سود بیشتر دست به این حرکت زده بود.

اگر به خاطر داشته باشید در روز سوم ما حقیقتا نیاز به هک کردن نداشتیم و کافی بود که بتوانیم کد خود را بر روی کنسول اجرا کنیم و دسترسی به همه چیز داشته باشیم اما در مورد PSPاینجور نبود و ما با هک کردن بازی در بهترین حالت میتوانستیم که کد خودمان(اینجا بازی) را با سطح دسترسی هایی که کرنل کنسول در اختیارمان قرار میداد اجرا کنیم و تا زمانی که کرنل سیستم‌عامل کنسول را هک نکنیم امکان دسترسی های بالاتر برایمان وجود نخواهد داشت.

اما شرایط ذکر شده در بالا شامل حال کنسول Wii نمیشد و وقتی شما میتوانستید بازی را هک کنید، کنترل کامل کنسول را در اختیار داشتید. این مورد را میتوانید با هک بازی The Legend of Zelda: The Twilight Princess که به کمک یک سر ریزی ساده بافر به وجود امده، درک کنید. اولین اکسپلویت PSP با نام Pool Hall Pro نیز همچنان در کنسول Wii وجود داشت در حالی که نسخه PSP این اکسپلویت به شما تنها امکان اجرای کد ها در سطح کاربر عادی میداد اما همین اکسپلویت به شما در Wii امکان دسترسی ادمین به تمامی نقاط سیستم میداد، و علت این امر هم عدم وجود لایه های امنیتی بیشتر در کنسول Wii بود.

اما تمام مشکل ها به اینجا ختم نمیگردید، کنسول Wii فقط برای نصب بسته از نظر تاییدیه ان را بررسی میکرد و پس از نصب به هیچ وجه هیچ گونه بررسی‌ای بر روی ان انجام نمیگرفت و تنها مشکل پیش رو برای اجرای برنامه شما نوشتن آن بر روی حافظه ناند کنسول بود و برای این کار هم شما به چیزی بیش از یک بازی هک شده با امکان اجرای کد دلخواه خود نیاز نداشتید. بعد از کپی کردن برنامه خود بر روی حافظه ناند، کنسول Wii با کمال میل کد شما را اجرا خواهد کرد.

خب حال که توان اجرای کد و برنامه های دست ساز و فریمور کاستوم خود و نصب همیشگی آن بر روی کنسول را داریم، چه کار دیگری میتوانیم انجام دهیم؟؟؟

چه کاری میتوانستیم انجام دهیم و هنوز انجام ندادیم؟؟؟



GOD؟ WOD؟ DVD؟

GOD و WOD نام سیستم پخش دیسک های فشرده کنسول Wii میباشند.

دیسک‌های فشرده GameCubeو نسل بعدی آن دیسک های نوری Wii نسخه‌های شخصی سازی شده ای هستند که توسط شرکت نینتندو برای جلوگیری از دسترسی به محتوای دیسک ها در خارج از سیستم کنسول طراحی گردیده اند. نتیجه این شخصی سازی عدم شناسایی این دیسک ها توسط به عنوان مثال رایانه شخصی شد. همونطور که گفتم این دیسک ها نسخه های تغییر یافته همان لوح های فشرده (DVD) بودند و لیزر کنسول نیز برای خواندن این دیسک های تغییر یافته دچار تحولاتی شده بود اما در عین حال کاملا قادر به خواندن دیسک های DVD بوده که با کمی دستکاری سخت افزاری همراه خواهد بود.

با توجه به همه آنچه گفته شد در بردمادر WOD توانایی پخش دیسک‌های DVD غیر فعال شده بود، در نتیجه از خواندن هر چیزی غیر از بازیهای Wii خود داری میکرد. علت این موضوع ان است که نینتندو در ابتدا قصد قرار دادن قابلیت پخش دیسک های DVD را در این کنسول داشت اما در اخرین لحظلات قبل از عرضه ان به بازار این قابلیت را حذف کرد. البته این قابلیت به طور کامل از کنسول Wiiحذف نشد بلکه همانطور که در بخش قبلی مطرح گردید غیرفعال شد.

IOSیا همان میکروکرنل کنسول به شما اجازه خواندن DVD را نمیداد مگر انکه دستور ان از سوی نرم‌افزار داده شود و خب با توجه به آنچه در بالا آمد ما توانایی اجرای نرم‌افزار خودمان را داشتیم. درنتیجه ما قدرت پخش دیسک های DVD را داشتیم و همچنین توانایی اجرای دیسک های کپی شده DVD را نیز داشتیم که در نتیجه ان امکان اجرای بازیهای کپی شده نیز میسر شد که بزرگترین ضربه را به این کنسول زد.

نتیجه گیری:

اگرچه نینتندو با بی‌تجربگی خود اشتباهات خنده دار و احمقانه‌ای انجام داد و به شخصه کنسول Wii را اصلا دوست نداشتم اما به کمک هکران و برنامه های دست ساز(نه بازی‌های کپی) روح جدیدی در این کنسول دمیده شد و این کنسول لیاقت شانسی دوباره را داشت.

لطفا ما را با نظرات خود دلگرمی دهید.

نویسنده:

مجتبی، دانشجوی فیزیک هسته ای و از علاقه مندان به دنیای لینوکس. کمی تا قسمتی دستمو تو زمینه کد نویسی کثیف کردم و از حیطه های مورد علاقه ام سخت افزاره و یه گیمر هم هستم.

 Maemo5d@gmail.com

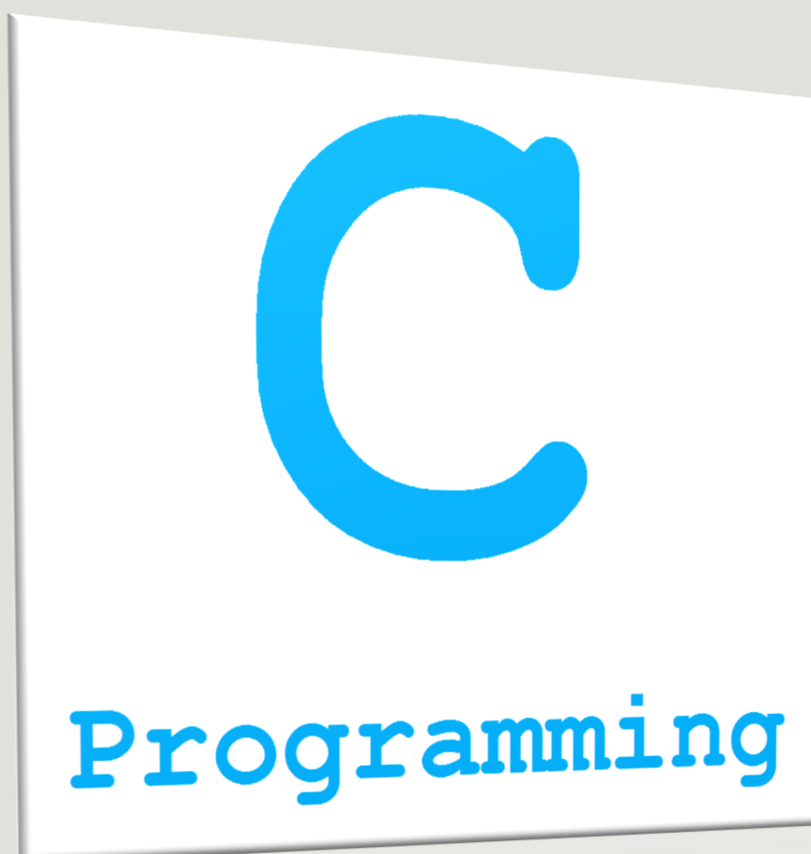
 @TheLoneArcher

ویدئوکست قبیله

برنامه نویسی C

زبان برنامه نویسی C بدون شک یکی از مهم ترین زبان های برنامه نویسی است، که هم به وفور به صورت مستقیم برای پیاده سازی انواع نرم افزارها و برنامه ها، بر روی انواع سیستم های سخت افزاری و سیستم های عامل استفاده شده است و هم منشأ ایجاد زبان های برنامه نویسی جدید تر، نظیر C# ,Java , C++ بوده است. بسیاری از مفاهیم مورد استفاده در ساختار این زبان برنامه نویسی، بعدها تبدیل به موضوعات پایه ای و اساسی علوم کامپیوتر شدند و از این نظر، زبان برنامه نویسی C دارای ارزش های تئوریک بسیار بالایی است.

این دوره آموزشی توسط مهرداد دولت خواه در حال تهیه و انتشار هست و هفت قسمت از این دوره در سایت قبیله منتشر شده است. شما همراهان همیشگی ما میتونید روز های پنج شنبه هر هفته، قسمت جدید این ویدئوکست ها را دریافت کنید.





" در دانشگاه های ایران چه به ما نمی آموزند؟ "

واقعا ما چه چیزی در دانشگاه های ایران یاد میگیریم؟

تقریبا هیچی. بله، درست شنیدید، تقریبا ما هیچی در دانشگاه های ایران یاد نمیگیریم.

البته باید بهتون بگم که اصلا فلسفه دانشگاه های ما این نیست که شما چیزی یاد بگیرید، چون اصلا این رو وظیفه خودشون نمیدونن، باید هرچیزی که نیاز دارید رو خودتون یاد بگیرید. حالا اینکه این فلسفه درست هست یا نه، به خودتون بستگی داره. من که کاملا باهاش موافقم.

در دانشگاه های ایران فقط و فقط راه رو به شما نشون میدن. در تمامی رشته ها و در تمامی ۱۳۰ واحد به بالایی که پاس میکنیم، به معرفی شاخه های مختلف همان رشته پرداخته میشه و فقط مقدمات هر درس توسط اساتید آموزش داده میشه و جالب تر اینکه از همون مباحث هم امتحان میاد.

البته استثناهایی هم وجود داره. البته من اصلا در مورد دانشگاه های آزاد و پیام نور و غیرانتفاعی صحبت نمیکنم. چون نه میخوام وقتتون رو بگیرم و هم آن چیز که عیان است چه حاجت به بیان است!

در برخی از دانشگاه های سراسری ایران مثل دانشگاه های تهران، ایران، اصفهان و ... سطح علمی در رشته های مختلف بسیار بالا هستن و دانشجوها در طول دوران تحصیل خودشون چالش ها و تجارب مختلفی کسب میکنن. اما اینجا یک سوال خیلی خیلی مهم پیش میاد:

این مباحث علمی چقدر در بازار کار ایران کاربرد دارن؟

با تجربه خودم بهتون میگم که تاثیرش تقریبا زیر ۲۰ درصد هست.

اما وظیفه ما در این بین چیه؟

اینکه مثل خیلی ها در گوشه ای بنشینیم و بگیم که آهای دولت محترم، کاری برای من نیست؟

خانواده محترم لطفا هزینه زندگی من رو تامین کنید؟!

خوب حالا که کار نیست به درس خوندن ادامه بدم؟!

و موارد و راهکار های خیلی زیادی که حتما براتون آشناست.

ولی دوستانِ عزیزِ من اینطور که فکر می کنید نیست. شما باید خیلی محکم و مصمم انتخاب کنید. اما اینکه این انتخاب چه باشد و در چه زمانی ، برای هر کدوم از ما متفاوت هست و میخوایم در ادامه در این مورد با

همدیگه صحبت کنیم.



دوره کارشناسی، دوره فرصت هاست. فرصت هایی که فقط یک بار در زندگی شما به وجود خواهند آمد. شما در این دوره وقت آزاد خیلی زیادی دارید و می تونید به روش های مختلف از آن استفاده کنید. در این دوره در هر رشته ای که باشید، به مرور زمان با گرایش های مختلف رشته خودتون آشنا میشید و اینجاست که شما باید تصمیم بگیرید، تحقیق کنید، مطالعه کنید، مشورت کنید و خودتون رو در معرض آزمون و خطا قرار بدید تا بتونید بهترین تصمیم رو بگیرید. تصمیمی مهم و تاثیرگذار در زندگیِ شما.

شما باید در این دوره یکی از گرایش های رشته خودتون رو به عنوان گرایش اصلی انتخاب کنید و میزان اطلاعات و توانایی های خودتون رو در اون گرایش افزایش بدید. این مقوله هم از دانشگاه و هم از طُرق دیگر قابل دسترسی است. می تونید از کلاس های آموزشی خارج دانشگاه استفاده کنید، میتونید با مطالعات شخصی خودتون میزان اطلاعات خودتون رو گسترش بدید و بدونید که اگر مطالعات شما پروژه محور باشه، برنده این رقابت هستید.

خب اینجا دوتا سوال پیش میاد:

فقط باید یکی از گرایش های رشته خودمو انتخاب کنم ؟ من باید برنده کدام رقابت باشم؟

در مورد سوال اول باید بهتون بگم که خیر. شما باید سعی داشته باشید در ابتدا در یکی از این گرایش ها تخصص پیدا کنید. دایره علمی شما مثل یک دریاچه ای هست که آب در تمامی این دریاچه وجود دارد، ولی عمق های قسمت های مختلف اون متفاوت هست. شما به عنوان یک فارغ التحصیل باید از تمامی گرایش های رشته خودتون اطلاعات اولیه داشته باشید و باید قسمت هایی که انتخاب کردید، عمق بیشتری نسبت به بقیه گرایش ها داشته باشه و شما در اون گرایش ها تخصص داشته باشید و اینو بدونید که هیچ وقت نباید متوقف بشید و باید به تلاش های خودتون ادامه بدید تا عمق قسمت های مختلف دریاچه خودتون رو گسترش بدید.

امادر مورد سوال دوم باید به شما بگم که بله. رقابت! خداروشکر دانشگاه در داخل ایران بسیار زیاده و سالیانه هزاران دانشجو از این دانشگاه ها فارغ التحصیل میشن و میخوان وارد بازار کارِ به گل نشستهِ ایران بشن. لحظه ای خودتون رو جای مدیرانی بذارید که میخوان یک شخص رو استخدام کنن. قطعا در ابتدا تمامی رزومه هایی که برای شما ارسال شده رو بررسی میکنید و از بین همه مثلا ده نفر رو انتخاب میکنید که برای مصاحبه به سازمان شما بیان. بعد از صحبت های انجام شده، قطعا در بین اون افراد بهترین رو برای خودتون انتخاب میکنید. بله دوستان رقابت. اینجاست که شما باید نهایت تلاش خودتون رو بکنید تا جز بهترین ها و برندگان این رقابت بزرگ باشید.

دوستان عزیزم، این مقاله من یک مقاله کاملا انتقادی بود. اما انتقاد به خودمون. ما گاهی باید یک تلنگر به خودمون بزنیم و به درکِ درستی از محیط اطراف خودمون برسیم و به قول معروف قصور های زندگی خودمون رو گردنِ کسِ دیگه ای نندازیم.

قلبا براتون آرزو موفقیت میکنم و امیدوارم که گیک های ایرانی همیشه در صدر مشاغل دنیا قرار بگیرن.

نویسنده:

محمد مهدی، یک گیک با ادرس شناسایی geek_072، مهندس کامپیوتر در دانشگاه و مهندس شبکه در کار. از خوندن کتاب و نویسندگی لذت میبرم و تفریح من لینوکس هست

khalatbari.computer@gmail.com
@Geek_072

ویدئوکست قبیله

دوره مقدماتی PHP

زبان PHP زبانی است که این امکان را به ما می‌دهد تا بتوانیم یک سایت استاتیک را با افزودن قابلیت‌هایی همچون ثبت نام در سایت، ورود به ناحیه کاربری، ارتباط با دیتابیس و ... به سایتی دینامیک مبدل سازیم که مسلماً سایتی با برخورداری از چنین قابلیت‌هایی تجربه کاربری به مراتب بهتری در اختیار کاربرانش قرار خواهد داد.

در این دوره آموزشی سعی گردیده کلیه مفاهیمی که یک فرد مبتدی برای شروع کار با زبان پی اچ پی نیاز دارد مورد بررسی قرار گیرد.

این دوره آموزشی توسط امین سامانی در حال تهیه و انتشار هست و پنج قسمت از این دوره در سایت قبیله منتشر شده است. شما همراهان همیشگی ما میتونید روز های جمعه هر هفته، قسمت جدید این ویدئوکست ها را دریافت کنید.



ز گهواره تا گور دانش بجوی



www.geekstribemedia.com